

# Einverleibungen oder (vor)digitale Positionierungen von Körpern im Raum

Frank R. Werner

„Weder menschliche Subjekte noch konzeptionelle oder materielle Objekte, unter deren Einfluss Menschen stehen, werden künftig vorstellbar sein, wenn sie sich weiterhin abgrenzen oder abkoppeln von all jenen dynamischen, viel- und wechselseitigen Systemen, innerhalb derer sie entstanden sind. Jedes Ding und jedes Individuum tritt in Erscheinung, entwickelt sich und geht durch Inkorporation bzw. Inkorporiert-Werden wieder auf in anderen, neu aufscheinenden, sich neu entwickelnden und dann wiederum abspaltenden Strukturen. Diese Strukturen umgeben oder überformen jedes Subjekt, jedes Objekt. In der Tat könnte ‚Inkorporation‘ der treffende Begriff sein für eine neue primäre Logik aller Schöpfungs- und Innovationsprozesse in unserer spätmodernen Welt.“<sup>1</sup> (Abb. 1, 2)

Mit dieser Feststellung Jonathan Crays und Sanford Kwinters bin ich jedoch meinem Untersuchungsgegenstand, nämlich der Historizität virtueller Raumszenierungen vor dem ‚digital turn‘, genauer gesagt der in solchen Inszenierungen zum Ausdruck gebrachten Positionierungen von Körpern im Raum, weit vorausgeeilt. Denn spätestens seit der Renaissance werden Benutzer bzw. Betrachter von Städten, Gebäuden und Räumen mit gänzlich neuen Welten konfrontiert, nämlich mit Welten des

spekulativen Augenscheins, Widerscheins, Schein-Daseins oder Dasein-Scheins, kurzum mit einem ganzen Kosmos visualisierter Kopfgeburten, Denkbäuden und Raumfantasien. Auf unterschiedlichsten Bezugsebenen kommt es dabei zu spekulativen Ausweitungen räumlicher Begreifbarkeiten, die zu bis dato unvorstellbaren Entgrenzungsversuchen konventioneller räumlicher Konfigurationen führen. Aber eines hatten all diese Projektionen entgrenzter Welten stets gemein: Das suggestive Hineinziehen realer Körper in das jeweilige Arrangement bildhafter Inszenierungen; sei es auf physische Weise, wie zum Beispiel durch Stimulation von Bewegung im Raum, oder auf psychische Weise, also etwa durch Inanspruchnahme der Sinne oder Beschwörung des Atmosphärischen, des Unausprechlichen, des Sublimen.

Aber noch eine andere Absicht ist in derartigen Rauminstallationen abzulesen, nämlich eine neuartige Intention des spekulativen künstlerischen Verstandes, über die ihm geläufigen Raumdimensionen hinausgehend entweder selbst aktiv in den von ihm erschaffenen Bildraum einzutreten oder zumindest andere, fremde Körper zum Eintreten und Aufgehen in den Bild- oder Architekturraum zu motivieren. Diese Absicht hat sich übrigens bis in die Moderne des 20. Jahrhunderts, ja sogar bis in unsere Gegenwart hinein erhalten (Abb. 3, 4).

Die (ungeschriebene) Geschichte historischer Raumentgrenzungen umfasst eine Vielzahl von Erscheinungsformen: Den Hör-Raum, die Raum-Inversion, den Zwischen-Raum, den Licht-Raum und viele andere mehr. Alle diese Räume wirken visuell, haptisch und atmosphärisch derart intensiv auf ihre jeweiligen Benutzer ein, dass zwischen Räumen und den in ihnen agierenden Akteuren fast schon so etwas wie eine symbiotische Wechselwirkung entsteht. Der bewegte, zum Stillstand oder zum Gleichklang gebrachte Körper und der simulierte Raum bedingen sich wechselseitig.

Um diese Wechselwirkung auf einen sicheren Boden zu stellen, hat man versucht, Landschaften, Städte, Räume sowie Menschen und Gegenstände

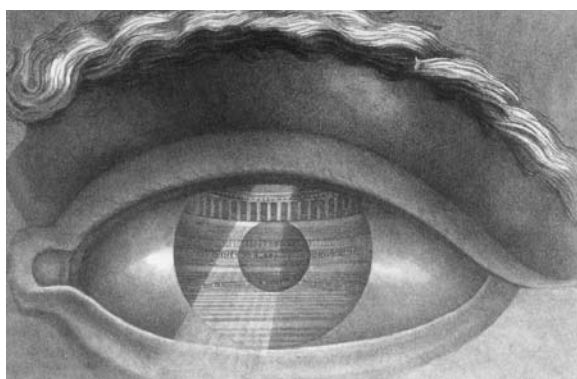


Abb. 1: Claude Nicolas Ledoux, *Das Auge*, Kupferstich um 1776



Abb. 2: Rene Magritte, *Der Falsche Spiegel*, Gemälde 1928



Abb. 3: Jeffrey Shaw und Dirk Groneveld, *The Legible City*, interaktive Video-Installation, 1989



Abb. 4: Platz nehmen zum Abenteuer, Illustration eines Stern-Artikels zum Thema „Cyberspace“, 1996

im Raum wissenschaftlich zu kartieren. Seit Beginn der Neuzeit haben sich vor allem Künstler darum bemüht, Objekte und Körper im Raum mittels objektiver, rationaler, sprich mechanischer oder maschineller, maschineller oder optischer Hilfsmittel über den flüchtigen Augenschein hinaus auf zweidimensionalen Bildträgern analog zu fixieren, sie damit also greifbarer, zumindest aber begreifbar zu machen. Wobei auf den „gefesselten Blick“ oder den „herrschaftlichen Blick“ hinzuweisen wäre (Abb. 5, 6).

Was den unmittelbaren architektonischen Raum anbelangt, so gewinnt dessen Darstellung spätestens seit der Entdeckung der Zentralperspektive zu Beginn der Renaissance einen enormen Einfluss. Denn zum ersten Mal ist es jetzt möglich, städtische und private Räume bzw. deren Schaubilder zu manipulieren: Durch Ausdehnung und Kontraktion, Streckung oder Torsion. Von entscheidender Bedeutung ist aber vor allem die Wahl des Augenpunktes. Daraus resultieren realitäts-manipulierende Darstellungsmöglichkeiten, bei denen sich selbst unbeteiligte Betrachter in die Rolle des jeweiligen Schöpfers oder Raum-Arrangeurs versetzen können. Hubert Damisch hat drauf hingewiesen, dass der



Abb. 5: Donato Bramante, ca. 80 cm tiefer Steinchor von S. Maria presso S. Satiro in Mailand, beg. 1479



Abb. 6: Johann Jakob Schübler, Longimetrische Vorstellung eines runden Amphitheatri, aus: *Perspectiva, Pes Picturae*, Teil II, Kupferstich 1720

Vorgang, Figuren von der ebenen Geometrie in eine Perspektive einzustellen, mehr dem Vorgang des Schreibens ähnele, der uns zwingt, zwischen zwei Modalitäten der „Projektion“ zu unterscheiden, nämlich zwischen dem „actual tracing“, also der tatsächlichen, wahrheitsgetreuen Aufzeichnung von Spuren, und der bewussten Emanzipation von der korrekten Aufzeichnung.<sup>2</sup>

Aufschlussreich sind die auf solchen perspektivischen „Écrituren“ aufbauenden, simulierten Veräumlichungen, welche weiterführende Dimensionen in architektonischen Bild- oder Bauwerken installieren bzw. zu installieren versuchen. Denn künstlerische Veräumlichungen mit Architekturbezug haben sich über ihre Autonomie als ästhetische Artefakte hinaus immer wieder auf die Dialektik zwischen handfester spekulativer Entgrenzung und gnostischer Re-Produktion eingelassen. Das Trompe L'Oeil und das Architektur-Capriccio zählen ebenso zu dieser Gattung wie die Architekturfantasie. Palladios Teatro Olimpico in Vicenza überträgt das Capriccio schließlich sogar in eine veritable dreidimensionale Innenraumsimulation, die mit Typus und Topos, Stadt und Palast, innen und außen souverän jongliert. Nicht zu vergessen der manieristische Effekt, nämlich die zwiespältige, für die Bühnennutzung ziemlich fatale Verlagerung des Fluchtpunktes ins Unendliche.

Und Pozzos Fresko für S. Ignazio in Rom verdeutlicht den Versuch, mithilfe illusionistischer Mittel sogar so etwas wie eine vierte Dimension, soll heißen eine Raum-Entgrenzung der besonderen Art, einzuführen. Ein euklidischer Behälter wird dadurch scheinbar transzendent. Betrachter werden soartig in den vertikalen Raum über dem eigentlichen Raum emporgezogen. Der schwere Körper kann sich dieser Dynamik des scheinbar schwerelosen Emporschwebens kaum noch entziehen. Während er gleichzeitig in die horizontale Bewegung gedrängt wird, der trügerischen Kuppelwahrnehmung entgegen.

Zu alledem gesellt sich schließlich der Faktor Zeit. Allenthalben begegnen wir nun, vor allem in Landschaftsgärten, künstlichen Ruinen als Metaphern für die Vergegenwärtigung des Vergangenen im Zukünftigen. Die Ratio ist in diesen Zeiten zwar noch vorhanden, beginnt aber schon der spekulativen Imagination zu weichen. Gärten und Plätze werden narrativ, episodenhaft, scheinen ferne Ereignisse antizipieren zu wollen; fangen an, sich über Raum und Zeit hinwegsetzend, historisch längst Gewesenes neu zu vergegenwärtigen; beginnen sogar, das eigentlich Nicht-Darstellbare darzustellen. Der englische Landschaftsgarten wird so zu einer eigenen Welt des Sublimen, transformiert philosophisch-literarisch-musikalische Bezüge in gepflanzte Landschafts- und Architekturbilder. Prominente Gärtner wandeln ehemals unbedeutende Landstriche um, die danach wie sorgfältig inszenierte Kondensate

kosmopolitischer Weltläufigkeit anmuten. Unheilige Haine, dämmrige Grotten, ägyptische Grabbauten und Sphingen, römische Wasserleitungen und Kastelle, romantisch-gotische Traumhäuser, Indianerzelte, Pagoden, Moscheen, Meiereien für Schäferspiele, künstliche Ruinen, Urhütten jedweder Provenienz und Brücken aller Zeiten über alle Zeiten hinweg verdichten sich hier zu Freiraum-Collagen, die mitunter authentischer wirken als die Vorbilder, mithin das beschwerliche Reisen ersparen. Man bleibt daheim und genießt die „elysischen Felder“, den ganzen Kosmos erschöpfend zusammengefasst in freiräumlichen Gedanken-Passepartouts. Provinzorte werden somit vorübergehend zum vermeintlichen Nabel der Welt: einer Welt, in der immer waghalsigere „Folies“ Zeit und Raum überspringen, sich Werden und Vergehen, Gewachsenes, Ruinöses und Neuaufgehendes scheinbar mühelos zu eindrucksvollen Symbiosen verbinden. Wohl nie zuvor hat es in soziokultureller und sozialpolitischer Hinsicht eine derartig enge symbiotische Beziehung zwischen der Positionierung von Körpern und Räumen gegeben wie in der Gartenarchitektur des 17. und 18. Jahrhunderts. Arie Graafland hat hierzu mit *Versailles and the Mechanics of Power* eine aufschlussreiche Arbeit beigeleitet.<sup>3</sup>

Zusätzliche Betrachtungsebenen und Raumfelder werden dann im 18. und 19. Jahrhundert durch technikhistorische Erfindungen geschaffen. Laterna magica, Camera obscura und immer raffiniertere anamorphotische Konstrukte eröffnen gänzlich neue Horizonte der Raumsimulation. Mithilfe der Anamorphosen werden beispielsweise Raumbilder zunächst einmal stark überdehnt und damit verrätselfelt. Entschlüsseln kann man sie nur über eine Umkehrung dieses Prozesses, nämlich eine extreme visuelle Verkürzung des Bildraums, sprich den eingeweihten Blick. Und die immer ausgefeiltere Technik der weltweit beliebten Panoramen reicht sogar, zumindest was die Inkorporation der jeweiligen Benutzer anbelangt, fast an die entsprechenden Qualitäten heutiger Simulatoren heran. Virtuelle Räume oder raumhaltige Bilder sind nicht mehr allein optisch, haptisch oder atmosphärisch wahrzunehmen, sondern werden zusätzlich durch Einwirkung äußerer Kräfte ganz unmittelbar körperlich erfahrbar (Abb. 7, 8).<sup>4</sup>

Ein anderes, für die Positionierung von Körpern in virtuell erzeugten Räumen wichtiges Thema mit langer historischer Tradition ist das der vordigitalen Raumautomaten bzw. Mensch-Maschinen-Räume oder Raumhybriden. Dies gilt umso mehr, als sich über dieses Thema eine Verbindung zu den digital erzeugten Raumgebilden der Gegenwart herstellen lässt. Friedrich Kittler stellt zur „Synergie zwischen Mensch und Maschine“ freilich lapidar fest: „ich bleibe bei der nicht eben traditionellen Unterscheidung zwischen Realem, Symbolischem und Imaginärem und sehe nicht ein, dass alle drei Ebenen,

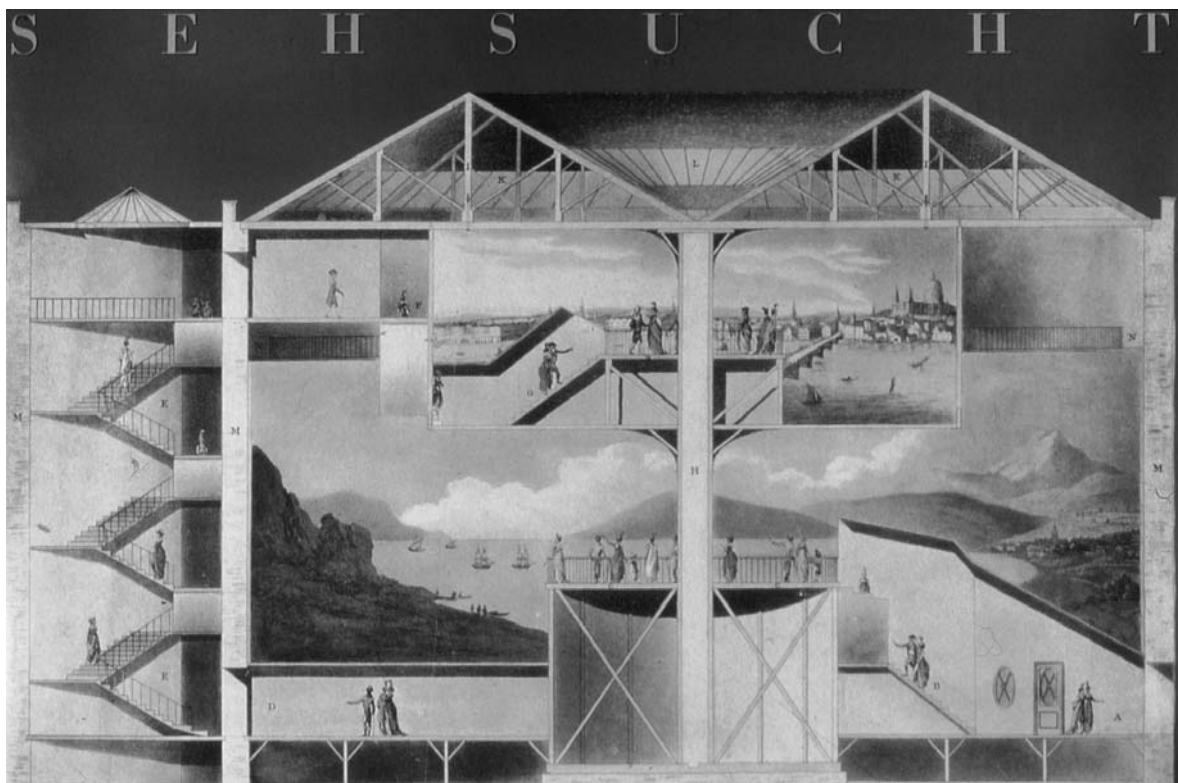


Abb. 7: Titelblatt des Kataloges zur Ausstellung „Sehsucht“ mit einem Schnitt durch Robert Barkers Panorama-Rotunde am Leicester Square in London, Aquatintq 1801

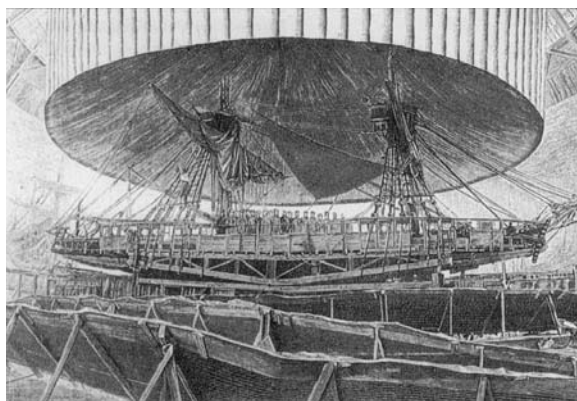


Abb. 8: Abbildung der Plattform des Panoramas Le Venguer, aus: La Nature, Holzstich 1892

operativ definiert, unter High-Tech-Bedingungen einfach wegfallen würden. Wenn Imaginäres heißt, Gestalten zu erkennen, was Menschen leichtfällt und Computern bekanntlich schwer, wenn Symbolisches heißt, mit Ketten von Code-Symbolen umzugehen, und wenn Reales die materiellen Streuungen heißen, mit denen keine Sprache umgehen kann, dann laufen diese drei Register in Alltagswahrnehmung und Alltagssprache weiter wie gehabt.“<sup>5</sup>

Schließlich mündet aber jede noch so verkürzte historische „recherche curieuse“ zwangsläufig in die Fragestellung, inwieweit jüngere virtuelle Raumin-szenierungen mit erkenntnis- und wahrnehmungstheoretischen Bezügen die Positionierung von

Körpern befördern oder abschwächen. Aufschlussreich erscheint in diesem Zusammenhang etwa die Spiegeltheorie, die Michel Foucault im Kontext seines Essays *Andere Räume* (1967) entwickelt hat. Foucault schreibt: „Der Spiegel ist eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme: vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich bin, da ich dort stehe; von diesem Blick aus, der sich auf mich richtet, und aus der Tiefe des virtuellen Raums hinter dem Glas kehre ich zu mir zurück und beginne, meine Augen wieder auf mich zu richten und mich wieder da einzufinden, wo ich bin. Der Spiegel funktioniert als eine Heterotopie in dem Sinn, dass er den Platz, den ich einnehme, während ich mich im Glas erblicke, ganz wirklich macht und mit dem ganzen Umraum verbindet, und dass er ihn zugleich auch ganz unwirklich macht, da er nur über den virtuellen Punkt dort wahrzunehmen ist.“<sup>6</sup> Wohl kaum ein Künstler hat Foucaults Spiegel-Heterotopie so erfolgreich analog umgesetzt wie Dan Graham.

Dass man in virtuell angelegten, architektonischen Rauminstallationen im Übrigen nach immer neueren, noch stimulierenden Bildern sucht und sie auch findet, ist dem beschleunigten Bildverbrauch bzw. Bildverlust in der Architektur geschuldet. In Verballhornung von Fassbinders Filmtitel *Angst essen Seele auf* müsste es heute vermutlich heißen „Architektur essen Bilder auf“. Freilich ist dieser Prozess der Bildererosion bzw. des Bildver-

lustes keineswegs ein Resultat des „digital turn“. Er hat bereits lange zuvor, spätestens jedoch in den analogen Collage-Welten postmoderner Architekturen eingesetzt.

Weiterführende Aspekte der Einverleibung sind indessen an den zahllosen interaktiven Raumkonfigurationen an der Schnittstelle zwischen Analogem und Digitalem abzulesen; also an solchen interaktiven Installationen, wie sie von Toyo Ito bis hin zu Diller & Scofidio konzipiert worden sind. Nicht wenige dieser Installationen haben geradezu osmotische Reaktionen zwischen Nutzern und ihrer Umwelt bzw. zwischen Betrachtern und den sie umgebenden Raumstrukturen regelrecht zum Programm erhoben. Strukturen reagieren auf die Bewegungen von Körpern und Körper werden von strukturellen Bewegungen erfasst, umspült, einverleibt. Räume werden zu Versuchsanordnungen, in die sich Menschen eher zufällig oder freiwillig als Probanden hineinbegeben. Interaktive Räume haben beispielsweise auf der Expo 2000 in Hannover und auf der schweizerischen Expo 2002 eine sehr bedeutende Rolle gespielt. Sie gehören inzwischen auch fast schon zum Standardrepertoire der zeitgemäßen Museumsdidaktik (Abb. 9, 10).

„Wir erleben uns selber als Körper im (imaginären) Raum“; schreibt Rudolf zur Lippe in seinem Standardwerk *Sinnenbewusstsein oder Grundlegung einer anthropologischen Ästhetik*. Wir erleben uns selber als Körper im Raum wie die anderen Körper, denen wir da(bei) leiblich begegnen. Raum als abstrakte, vorgegebene Kategorie, wie Kant ihn transzendental behauptet, löst sich in Bewegungen des Wahrnehmens und in wahrgenommenen Beziehungen auf. Im gelebten Sinne entsteht so der Raum überhaupt erst, indem Bewegungen von innen nach außen mit denen von außen nach innen wie zwischen den Momenten außen langsam zu einem Gefüge zusammenwachsen.“... „Wenn Kunst (und Architektur) ihre utopische Aufgabe entwickeln wollen, das nicht ohne weiteres Greifbare in gelebter Gegenwart zu verorten, müssen sie sich einer Schule leibhaften und prozeßhaften Vorgehens von Gegenwart zu Gegenwart unterziehen.“<sup>7</sup>



Abb. 9: Raumsimulator, 1998

Mithin dürfte deutlich geworden sein, dass vor-digitale virtuelle Raumschöpfungen unter Einsatz gezielter Strategien wie Entmaterialisierung, Entgrenzung, Dekomposition, Inversion, Transformation, Spiegelung oder Projektion wesentliche Aspekte der leibhaftigen Einbeziehung von Individuen in Bildräume vorstrukturiert haben, die intern oder extern generiert sind. Das Verhältnis körperlicher Erfahrungen zu digital generierten Räumen reduziert sich nun aber auf die Möglichkeit neuartiger psychischer oder soziale Reaktionen und spaltet die Geister.

„Man muss die klassische Physik nicht aufgeben, um in die neue soziale Welt virtueller Systeme einzutauchen“, stellt Alluquère Roseanne Stone fest. „Aber es ist notwendig, sie einzuklammern...“, was bedeutet, der Realität ein gänzlich anderes Fenster zu eröffnen. Dies zu tun, beinhaltet verstärkte Anstrengungen auf einem Makro-Level, besser gesagt eine veränderte Art sich einzulinken, so wie wir unsere Persönlichkeit jedes Mal ändern, wenn wir uns in ein anderes soziales Umfeld hinein begeben. Wenn dies reflexiv geschieht, beschert es uns den Zugang zum gefährlichen, multiplen perspektivischen Wesen von Haraway's Cyborg oder zur zersetzenden experimentellen Collage von Deleuzes und Guattaris Schizo. Virtuelle Systeme beinhalten immer beides, Bedrohung und Verheißung.“<sup>8</sup>

Andere betrachten das Potenzial digitaler Architekturen und Räume gelassener. „Der Quantensprung besteht darin“, sagt Ole Bouman, „dass man räumliche Wahrnehmung und architektonische Struktur voneinander entkoppelt hat. Damit haben wir eine ‚lite architecture‘. Zusätzlich zur Erforschung noch leichterer, transparenterer und transluzenterer Wände und der Recherchierung kurvilineareren Formen, die der Schwerkraft trotzen, kann Architektur, ähnlich wie ein Film, jetzt tatsächlich immateriell werden. Konturen entschwinden, Formen werden flüssig. Die Beziehung zwischen Menschen und ihrer Architektur ist nicht länger polar oder dialektisch ausgerichtet. Sie bedeutet vielmehr ‚Einverleibung‘. Denn man kann buchstäblich von ihr (der Architektur) verschlungen werden.“



Abb. 10: Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, *Life Spaces II*, interaktive Computersimulation, 1997–1999

Wer wird der erste Architekt sein, der dafür als Regisseur einen Oskar... gewinnt?"<sup>9</sup>

Was die Kontroverse um die Einschätzung digitale Raumgenerierungen und der Positionierung von Körpern in denselben anbelangt, so bin ich hinsichtlich deren Fähigkeiten, auch weiterhin als Denkräume künftiger Vergegenwärtigungsformen zu fungieren, eher zuversichtlich. Ich glaube, dass sich die sprichwörtliche Büchse der Pandora gerade erst zu öffnen beginnt. Denn hat sich in der Geschichte je zuvor eine derartige Chance eröffnet, mit einem selbst erschaffenen Avatar als alter ego in die unbekannte Welten eines „second life“ einzutauchen? Wirken digitale Erfahrungsräume nicht eher als emanzipatorische bis psychopathologische Versuchsanordnungen, denen man sich ungestraft aus-

setzen, die jeder selbst nach eigenem Gusto manipulieren, von denen man sich sogar ungestraft verschlingen lassen darf? Ist das nicht Gustav René Hockes „Welt als Labyrinth“, überführt ins Digitale?

So führen uns die digitalen Welten, nach Norbert Bolz, „am Ariadnefaden des Möglichkeits-sinns in ein Jenseits von Zeichenbedeutung, Sinn und sujet. Doch dieser Ariadne faden führt nicht aus dem Labyrinth des Möglichen heraus, sondern immer tiefer in die Welt des Kombinatorischen, Multiplen und der permutationellen Ereignisse hinein. Kunst (oder Architektur) unter Computerbedingungen konstruiert ‚ästhetische Labyrinth‘, in denen wir uns spielerisch einüben in die Wirklichkeit des Scheins.“<sup>10</sup>

Anmerkungen:

- 1 Jonathan Crary und Sanford Kwinter, in: *Incorporations*, N.Y. 1992.
- 2 Hubert Damisch, *The Origin of Perspective*, Cambridge (Mass.) and London, S. XiVf.
- 3 Arie Grafland, *Versailles and the Mechanics of Power, The Subjugation of Circe*, Rotterdam 2003.
- 4 Vgl. hierzu: Stephan Oettermann, *Das Panorama, Geschichte eines Massenmediums*, Frankfurt/Main 1980; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.), *Sehsucht, Das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts*, Basel Frankfurt 1993.
- 5 Friedrich Kittler, *Was ist das Neue an den Neuen Medien?*, in: Konrad Paul Liessmann (Hrsg.), *Die Furie des Verschwindens. Über das Schicksal des Alten im Zeitalter des Neuen*, Wien 2000, S. 203.
- 6 Michel Foucault, *Andere Räume*, in: Marc Mer, Thomas Feuerstein u. Klaus Strickner (Hrsg.), *Translokation, Der ver-rückte Ort*, Wien 1994, S. 14f.
- 7 Rudolf zur Lippe, *Sinnenbewusstsein, Grundlegung einer anthropologischen Ästhetik*, Hamburg 1987, S. 356.
- 8 Alluquère Roseanne Stone, *Virtual Systems*, in: Jonathan Crary and Sanford Kwinter (eds.), *Incorporations*, Vol. 6 of: *Fragments for a History of the Human Body*, New York 1992, S. 620.
- 9 Ole Bouman, *Building Terminal, For an Architecture without Objectness*, in: Georg Flchbart, Peter Weibel (eds), *Disappearing Arcgitecture, From Real to Virtual to Quantum*, Basel Boston Berlin 2005, S. 262.
- 10 Norbert Bolz, *Die Wirklichkeit des Scheins*, in: Florian Rötzer u. Peter Weibel (Hrsg.), *Strategien des Scheins*, München 1991, S. 120f.